

Код та назва дисципліни українською мовою / Назва дисципліни англійською мовою	1у-05-041 Векторна графіка та технології анімації / Vector graphics and animation technologies
Рекомендується для галузі знань (спеціальності, освітньої програми)	Для спеціальностей усіх галузей знань
Кафедра	Кафедра інженерії програмного забезпечення та інформаційних технологій
П.І.П. НПП (за можливості)	д.т.н., проф. Байбуз О.Г.
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр (в якому буде викладатись)	3, 4 курси
Мова викладання	українська
Пререквізити (передумови вивчення дисципліни)	Базові знання з інформатики
Чому це цікаво/треба вивчати	Сучасний стан комп'ютерної графіки
Перелік тем з дисципліни	Структура та організація роботи в графічних застосунках
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	- Вміти реалізовувати геометричні перетворення у тривимірному просторі - Вміти використовувати застосунки з комп'ютерної графіки для створення статичних відображень - Вміти створювати програмні системи графічного відображення. - Практично застосовувати вивчені методи до реалізації прикладних задач
Очікувані результати навчання	- Знати теоретичні методи та обчислювальні технології побудову растрових та векторних зображень - Знати методи побудови статичних та динамічних графічних об'єктів - Знати алгоритми побудову реалістичних зображень - Знати принципи побудови тривимірних об'єктів
Інформаційне забезпечення	ПЗ
Види навчальних занять (лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)	лекції, лабораторні заняття
Вид семестрового контролю	диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів	без обмежень
Максимальна кількість здобувачів на семестр/ Мінімальна кількість здобувачів (тільки для мовних, творчих дисциплін, за необхідності)	

Декан факультету

Олена КІСЕЛЬОВА